# PHẦN I
# GIỚI THIỆU NGÔN NGỮ HTML

## I. CÁC LIỆU

### 1.1 HTML THẺ ĐỊNH CẤU TRÚC TÀI

Cặp thẻ này được sử dụng để xác nhận một tài liệu là tài liệu HTML, tức là nó có sử dụng các thẻ HTML để trình bày. Toàn bộ nội dung của tài liệu được đặt giữa cặp thẻ này.

Cú pháp:

```
<HTML>
... Toàn bộ nội của tài liệu được đặt ở đây
</HTML>
```

Trình duyệt sẽ xem các tài liệu không sử dụng thẻ **<HTML>** như những tệp tin văn bản bình thường.

### 1.2 HEAD

Thẻ **HEAD** được dùng để xác định phần mở đầu cho tài liệu.

Cú pháp:

```
<HEAD>
... Phần mở đầu (HEADER) của tài liệu được đặt ở đây
</HEAD>
```

### 1.3 TITLE

Cặp thẻ này chỉ có thể sử dụng trong phần mở đầu của tài liệu, tức là nó phải nằm trong thẻ phạm vi giới hạn bởi cặp thẻ **<HEAD>**.

Cú pháp:

```
<TITLE>Tiêu đề của tài liệu</TITLE>
```

### 1.4 BODY

Thẻ này được sử dụng để xác định phần nội dung chính của tài liệu - phần thân (body) của tài liệu. Trong phần thân có thể chứa các thông tin định dạng nhất định để đặt ảnh nền cho tài liệu, màu nền, màu văn bản siêu liên kết, đặt lề cho trang tài liệu... Những thông tin này được đặt ở phần tham số của thẻ.

```
<BODY>
.... phần nội dung của tài liệu được đặt ở đây
</BODY>
```

Cú pháp:

Trên đây là cú pháp cơ bản của thẻ **BODY**, tuy nhiên bắt đầu từ HTML 3.2 thì có nhiều thuộc tính được sử dụng trong thẻ **BODY**. Sau đây là các thuộc tính chính:

| | |
|---|---|
| **BACKGROUND=** | Đặt một ảnh nào đó làm ảnh nền (background) cho văn bản. Giá trị của tham số này (phần sau dấu bằng) là URL của file ảnh. Nếu kích thước ảnh nhỏ hơn cửa sổ trình duyệt thì toàn bộ màn hình cửa sổ trình duyệt sẽ được lát kín bằng nhiều ảnh. |
| **BGCOLOR=** | Đặt mầu nền cho trang khi hiển thị. Nếu cả hai tham số **BACKGROUND** và **BGCOLOR** cùng có giá trị thì trình duyệt sẽ hiển thị mầu nền trước, sau đó mới tải ảnh lên phía trên. |
| **TEXT=** | Xác định màu chữ của văn bản, kể cả các đề mục. |
| **ALINK=,VLINK=,LINK=** | Xác định màu sắc cho các siêu liên kết trong văn bản. Tương ứng, alink (*active link*) là liên kết đang được kích hoạt - tức là khi đã được kích chuột lên; vlink (*visited link*) chỉ liên kết đã từng được kích hoạt; |

Như vậy một tài liệu HTML cơ bản có cấu trúc như sau:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Tiêu đề của tài liệu</TITLE>
</HEAD>
<BODY Các tham số nếu có>
... Nội dung của tài liệu
</BODY>
</HTML>
```

## II. CÁC THẺ ĐỊNH DẠNG KHỐI

### 2.1. THẺ P

Thẻ **<P>** được sử dụng để định dạng một đoạn văn bản.

Cú pháp:

```
<P>Nội dung đoạn văn bản</P>
```

### 2.2. CÁC THẺ ĐỊNH DẠNG ĐỀ MỤC H1/H2/H3/H4/H5/H6

HTML hỗ trợ 6 mức đề mục. Chú ý rằng đề mục chỉ là các chỉ dẫn định dạng về mặt logic, tức là mỗi trình duyệt sẽ thể hiện đề mục dưới một khuôn dạng thích hợp. Có thể ở trình duyệt này là font chữ 14 point nhưng sang trình duyệt khác là font chữ 20 point. Đề mục cấp 1 là cao nhất và giảm dần đến cấp 6. Thông thường văn bản ở đề mục cấp 5 hay cấp 6 thường có kích thước nhỏ hơn văn bản thông thường.

Dưới đây là các thẻ dùng để định dạng văn bản ở dạng đề mục:

| | |
|---|---|
| <**H1**> ... </**H1**> | Định dạng đề mục cấp 1 |
| <**H2**> ... </**H2**> | Định dạng đề mục cấp 2 |
| <**H3**> ... </**H3**> | Định dạng đề mục cấp 3 |
| <**H4**> ... </**H4**> | Định dạng đề mục cấp 4 |
| <**H5**> ... </**H5**> | Định dạng đề mục cấp 5 |
| <**H6**> ... </**H6**> | Định dạng đề mục cấp 6 |

### 2.3 THẺ XUỐNG DÒNG BR

Thẻ này không có thẻ kết thúc tương ứng (**</BR>**), nó có tác dụng chuyển sang dòng mới. Lưu ý, nội dung văn bản trong tài liệu HTML sẽ được trình duyệt Web thể hiện liên tục, các khoảng trắng liền nhau, các ký tự tab, ký tự xuống dòng đều được coi như một khoảng trắng. Để xuống dòng trong tài liệu, bạn phải sử dụng thẻ **<BR>**

### 2.4 THẺ PRE

Để giới hạn đoạn văn bản đã được định dạng sẵn bạn có thể sử dụng thẻ **<PRE>**. Văn bản ở giữa hai thẻ này sẽ được thể hiện giống hệt như khi chúng được đánh vào, ví dụ dấu xuống dòng trong đoạn văn bản giới hạn bởi thẻ **<PRE>** sẽ có ý nghĩa chuyển sang dòng mới (trình duyệt sẽ không coi chúng như dấu cách)

Cú pháp:

```
<PRE>Văn bản đã được định dạng</PRE>
```

## III. CÁC THẺ ĐỊNH DẠNG DANH SÁCH

### 3.1. DANH SÁCH THÔNG TH ỜNG

Cú pháp:

```
<UL>
<LI> Mục thứ nhất
<LI> Mục thứ hai
</UL>
```

Có 4 kiểu danh sách:

- Danh sách không sắp xếp ( hay không đánh số) <**UL**>
- Danh sách có sắp xếp (hay có đánh số) <**OL**>, mỗi mục trong da nh sách được sắp xếp thứ tự.
- Danh sách thực đơn <**MENU**>
- Danh sách phân cấp <**DIR**>

Với nhiều trình duyệt, danh sách phân cấp và danh sách thực đơn giống danh sách không đánh số, có thể dùng lẫn với nhau. Với thẻ OL ta có cú pháp sau:

```
<OL TYPE=1/a/A/i/I>
        <LI>Muc thu nhat
        <LI>Muc thu hai
        <LI>Muc thu ba
</OL>
```

trong đó:

| | |
|---|---|
| TYPE =*1* | Các mục được sắp xếp theo thứ tự 1, 2, 3... |
| =*a* | Các mục được sắp xếp theo thứ tự a, b, c... |
| =*A* | Các mục được sắp xếp theo thứ tự A, B, C... |
| =*i* | Các mục được sắp xếp theo thứ tự i, ii, iii... |
| =*I* | Các mục được sắp xếp theo thứ tự I, II, III... |

Ngoài ra còn thuộc tính **START**= xác định giá trị khởi đầu cho danh sách.

Thẻ < **LI** > có thuộc tính **TYPE**= xác định ký hiệu đầu dòng (bullet) đứng trước mỗi mục trong danh sách. Thuộc tính này có thể nhận các giá trị : ***disc*** (chấm tròn đậm); ***circle*** (vòng tròn); ***square*** (hình vuông).

## IV. CÁC THẺ ĐỊNH DẠNG KÝ TỰ

### 4.1. CÁC THẺ ĐỊNH DẠNG IN KÝ TỰ

Sau đây là các thẻ được sử dụng để quy định các thuộc tính như in nghiêng, in đậm, gạch chân... cho các ký tự, văn bản khi được thể hiện trên trình duyệt.

| | |
|---|---|
| <**B**> ... </**B**><br><**STRONG**> ... </**STRONG**> | In chữ đậm |
| <**I**> ... </**I**><br><**EM**> ... </**EM**> | In chữ nghiêng |

| | |
|---|---|
| <**U**> ... </**U**> | In chữ gạch chân |
| <**DFN**> | Đánh dấu đoạn văn bản giữa hai thẻ này là định nghĩa của một từ. Chúng thường được in nghiêng hoặc thể hiện qua một kiểu đặc biệt nào đó. |
| <**S**> ... </**S**><br><STRIKE> ... </**STRIKE**> | In chữ bị gạch ngang. |
| <**BIG**> ... </**BIG**> | In chữ lớn hơn bình thường bằng cách tăng kích thước font hiện thời lên một. Việc sử dụng các thẻ <**BIG**>lồng nhau tạo ra hiệu ứng chữ tăng dần. Tuy nhiên đối với mỗi trình duyệt có giới hạn về kích thước đối với mỗi font chữ, vượt quá giới hạn này, các thẻ <**BIG**> sẽ không có ý nghĩa. |
| <**SMALL**> ... </**SMALL**> | In chữ nhỏ hơn bình thường bằng cách giảm kích thước font hiện thời đi một. Việc sử dụng các thẻ <**SMALL**>lồng nhau tạo ra hiệu ứng chữ giảm dần. Tuy nhiên đối với mỗi trình duyệt có giới hạn về kích thước đối với mỗi font chữ, vượt quá giới hạn này, các thẻ <**SMALL**> sẽ không có ý nghĩa. |
| <**SUP**> ... </**SUP**> | Định dạng chỉ số trên (SuperScript) |
| <**SUB**> ... </**SUB**> | Định dạng chỉ số dưới (SubScript) |
| <**BASEFONT**> | Định nghĩa kích thước font chữ được sử dụng cho đến hết văn bản. Thẻ này chỉ có một tham số size= xác định cỡ chữ. Thẻ <BASEFONT> không có thẻ kết thúc. |
| <**FONT**> ... </**FONT**> | Chọn kiểu chữ hiển thị. Trong thẻ này có thể đặt hai tham số size= hoặc color= xác định cỡ chữ và màu sắc đoạn văn bản nằm giữa hai thẻ. Kích thước có thể là tuyệt đối (nhận giá trị từ 1 đến 7) hoặc tương đối (+2,-4...) so với font chữ hiện tại. |

## 4.2. CĂN LỀ VĂN BẢN TRONG TRANG WEB

Trong trình bày trang Web của mình các bạn luôn phải chú ý đến việc căn lề các văn bản để trang Web có được một bố cục đẹp. Một số các thẻ định dạng như **P**, **Hn**, **IMG**... đều có tham số **ALIGN** cho phép bạn căn lề các văn bản nằm trong phạm vi giới hạn bởi của các thẻ đó.

Các giá trị cho tham số **ALIGN**:

| | |
|---|---|
| LEFT | Căn lề trái |
| CENTER | Căn giữa trang |
| RIGHT | Căn lề phải |

Ngoài ra, chúng ta có thể sử dụng thẻ **CENTER** để căn giữa trang một khối văn bản.

Cú pháp:

```
<CENTER>Văn bản sẽ được căn giữa trang</CENTER>
```

## 4.3. CÁC KÝ TỰ ĐẶC BIỆT

Ký tự & được sử dụng để chỉ chuỗi ký tự đi sau được xem là một thực thể duy nhất. Ký tự ; được sử dụng để tách các ký tự trong một từ.

| Ký tự | Mã ASCII | Tên chuỗi |
|---|---|---|
| < | &#060 | &lt |
| > | &#062 | &gt |
| & | &#038 | &amp |

## 4.4. SỬ DỤNG MÀU SẮC TRONG THIẾT KẾ CÁC TRANG WEB

Một màu được tổng hợp từ ba thành phần màu chính, đó là: Đỏ (Red), Xanh lá cây (Green), Xanh nước biển (Blue). Trong HTML một giá trị màu là một số nguyên dạng hexa (hệ đếm cơ số 16) có định dạng như sau:

**#RRGGBB**

trong đó:

- **RR** - là giá trị màu Đỏ.
- **GG** - là giá trị màu Xanh lá cây.
- **BB** - là giá trị màu Xanh nước biển.

Màu sắc có thể được xác định qua thuộc tính bgcolor= hay color=. Sau dấu bằng có thể là giá trị RGB hay tên tiếng Anh của màu. Với tên tiếng Anh, ta chỉ có thể chỉ ra 16 màu trong khi với giá trị RGB ta có thể chỉ tới 256 màu.

Sau đây là một số giá trị màu cơ bản:

| Màu sắc | Giá trị | Tên tiếng Anh |
|---|---|---|
| Đỏ | #FF0000 | RED |
| Đỏ sẫm | #8B0000 | DARKRED |
| Xanh lá cây | #00FF00 | GREEN |
| Xanh nhạt | #90EE90 | LIGHTGREEN |
| Xanh nước biển | #0000FF | BLUE |

| | | |
|---|---|---|
| Vàng | #FFFF00 | YELLOW |
| Vàng nhạt | #FFFFE0 | LIGHTYELLOW |
| Trắng | #FFFFFF | WHITE |
| Đen | #000000 | BLACK |
| Xám | #808080 | GRAY |
| Nâu | #A52A2A | BROWN |
| Tím | #FF00FF | MAGENTA |
| Tím nhạt | #EE82EE | VIOLET |
| Hồng | #FFC0CB | PINK |
| Da cam | #FFA500 | ORANGE |
| Màu đồng phục hải quân | #000080 | NAVY |
| | #4169E1 | ROYALBLUE |
| | #7FFFD4 | AQUAMARINE |

Cú pháp:

```
<BODY
  LINK          = color
  ALINK         = color
  VLINK         = color
  BACKGROUND    = url
  BGCOLOR       = color
  TEXT          = color
  TOPMARGIN     = pixels
  RIGHTMARGIN   = pixels
  LEFTMARGIN    = pixels
>
.... phần nội dung của tài liệu được đặt ở đây

</BODY>
```

Sau đây là ý nghĩa các tham số của thẻ BODY:

| Các tham số | ý nghĩa |
|---|---|
| LINK | Chỉ định màu của văn bản siêu liên kết |
| ALINK | Chỉ định màu của văn bản siêu liên kết đang đang chọn |
| VLINK | Chỉ định màu của văn bản siêu liên kết đã từng mở |

| | |
|---|---|
| BACKGROUND | Chỉ định địa chỉ của ảnh dùng làm nền |
| BGCOLOR | Chỉ định màu nền |
| TEXT | Chỉ định màu của văn bản trong tài liệu |
| SCROLL | YES/NO - Xác định có hay không thanh cuộn |
| TOPMARGIN | Lề trên |
| RIGHTMARGIN | Lề phải |
| LEFTMARGIN | Lề trái |

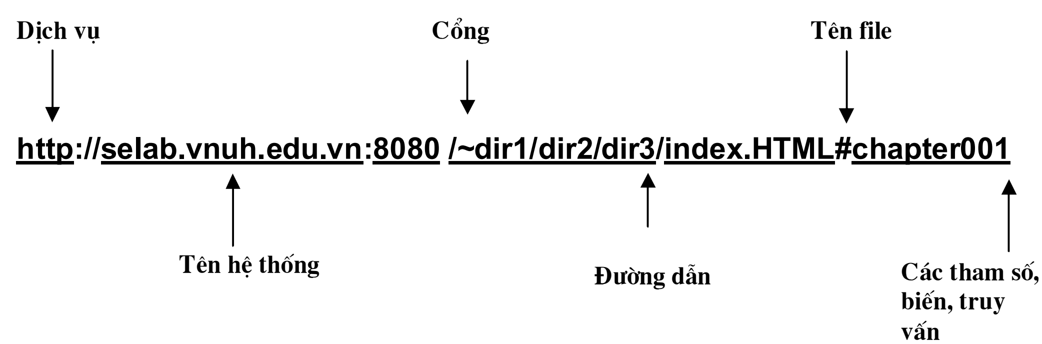
### 4.5. CHỌN KIỂU CHỮ CHO VĂN BẢN

Cú pháp:

```
<FONT
FACE        = font-name
COLOR       = color
SIZE        = n >
...
</FONT>
```

### 4.6. KHÁI NIỆM VĂN BẢN SIÊU LIÊN KẾT

Văn bản siêu liên kết hay còn gọi là siêu văn bản là một từ, một cụm từ hay một câu trên trang Web được dùng để liên kết tới một trang Web khác. Siêu văn bản là môi trường trong đó chứa các liên kết (link) của các thông tin. Do WWW cấu thành từ nhiều hệ thống khác nhau, cần phải có một quy tắc đặt tên thống nhất cho tất cả các văn bản trên Web. Quy tắc




**Ví du về URL**

đặt tên đó là URL (Universal Resource Locator).

Các thành phần của URL được minh hoạ ở hình trên.

• **Dịch vụ**: Là thành phần bắt buộc của URL. Nó xác định cách thức trình duyệt của máy khách liên lạc với máy phục vụ như thế nào để nhận dữ liệu. Có nhiều dịch vụ như **http, wais, ftp, gopher, telnet**.

• **Tên hệ thống** : Là thành phần bắt buộc của URL. Có thể là tên miền đầy đủ của máy phục vụ hoặc chỉ là một phần tên đầy đủ – trường hợp này xảy ra khi văn bản được yêu cầu vẫn nằm trên miền của bạn. Tuy nhiên nên sử dụng đường dẫn đầy đủ.

• **Cổng** : Không là thành phần bắt buộc của URL. Cổng là địa chỉ socket của mạng dành cho một giao thức cụ thể. Giao thức http ngầm định nối với cổng 8080.

• **Đường dẫn thư mục** : Là thành phần bắt buộc của URL. Phải chỉ ra đường dẫn tới file yêu cầu khi kết nối với bất kỳ hệ thống nào. Có thể đường dẫn trong URL khác với đường dẫn thực sự trong hệ thống máy phục vụ. Tuy nhiên có thể rút gọn đường dẫn bằng cách đặt biệt danh (alias). Các thư mục trong đường dẫn cách nhau bởi dấu gạch chéo (/).

• **Tên file** : Không là thành phần bắt buộc của URL. Thông thường máy phục vụ được cấu hình sao cho nếu không chỉ ra tên file thì sẽ trả về file ngầm định trên thư mục được yêu cầu. File này thường có tên là index.html, index.htm, default.html hay default.htm. Nếu cũng không có các file này thì thường kết quả trả về là danh sách liệt kê các file hay thư mục con trong thư mục được yêu cầu

• **Các tham số** : Không là thành phần bắt buộc của URL. Nếu URL là yêu cầu tìm kiếm trên một cơ sở dữ liệu thì truy vấn sẽ gắn vào URL, đó chính là đoạn mã đằng sau dấu chấm hỏi (?).URL cũng có thể trả lại thông tin được thu thập từ form. Trong trường hợp dấu thăng (#) xuất hiện đoạn mã đăng sau là tên của một vị trí (location) trong file được chỉ ra.

Để tạo ra một siêu văn bản chúng ta sử dụng thẻ <**A**>.

Cú pháp:

```
<A
        HREF         = url
        NAME         = name
        TABINDEX     = n
        TITLE        = title
        TARGET       = _blank / _self
>
... siêu văn bản
</A>
```

Ý nghĩa các tham số:

| | |
|---|---|
| **HREF** | Địa chỉ của trang Web được liên kết, là một URL nào đó. |
| **NAME** | Đặt tên cho vị trí đặt thẻ. |
| **TABLEINDEX** | Thứ tự di chuyển khi ấn phím Tab |
| **TITLE** | Văn bản hiển thị khi di chuột trên siêu liên kết. |
| **TARGET** | Mở trang Web được liên trong một cửa sổ mới (*_blank*) hoặc |

trong cửa sổ hiện tại (*_self*), trong một frame (tên frame).

## 4.7. ĐỊA CHỈ T ƠNG ĐỐI

URL được trình bày ở trên là URL tuyệt đối. Ngoài ra còn có URL tương đối hay còn gọi là URL không đầy đủ. Địa chỉ tương đối sử dụng sự khác biệt tương đối giữa văn bản hiện thời và văn bản cần tham chiếu tới. Các thành phần trong URL được ngăn cách bằng ký tự ngăn cách (ký tự gạch chéo /). Để tạo ra URL tương đối, đầu tiên phải sử dụng ký tự ngăn cách. URL đầy đủ hiện tại sẽ được sử dụng để tạo nên URL đầy đủ mới. Nguyên tắc là các thành phần bên trái dấu ngăn cách của URL hiện tại được giữ nguyên, các thành phần bên phải được thay thế bằng thành phần URL tương đối. Chú ý rằng trình duyệt không gửi URL tương đối, nó bổ sung vào URL cơ sở đã xác định trước thành phần URL tương đối xác định sau thuộc tính href=. Ký tự đầu tiên sau dấu bằng sẽ xác định các thành phần nào của URL hiện tại sẽ tham gia để tạo nên URL mới.

Ví dụ, nếu URL đầy đủ là: **http://it-department.vnuh.edu.vn/HTML/index.htm** thì:

- **Dấu hai chấm (:)** chỉ dịch vụ giữ nguyên nhưng thay đổi phần còn lại. Ví dụ **://www.fpt.com/** sẽ tải trang chủ của máy phục vụ **www.fpt.com** với cùng dịch vụ http.
- **Dấu gạch chéo (/)** chỉ dịch vụ và máy phục vụ giữ nguyên nhưng toàn bộ đường dẫn thay đổi. Ví dụ **/Javascript/index.htm** sẽ tải file **index.htm** của thư mục **Javascript** trên máy phục vụ **www.it-department.vnuh.edu.vn**.
- **Không có dấu phân cách** chỉ có tên file là thay đổi. Ví dụ **index1.htm** sẽ tải file **index1.htm** ở trong thư mục HTML của máy phục vụ **www.it-department.vnuh.edu.vn**.
- **Dấu thăng (#):** chỉ dịch vụ, máy phục vụ, đường dẫn và cả tên file giữ nguyên, chỉ thay đổi vị trí trong file.

Do đường dẫn được xem là đơn vị độc lập nên có thể sử dụng phương pháp đường dẫn tương đối như trong UNIX hay MS-DOS (tức là **.** chỉ thư mục hiện tại còn **..** chỉ thư mục cha của thư mục hiện tại).

URL cơ sở có thể được xác định bằng thẻ <BASE>.

## 4.8. KẾT NỐI MAILTO

Nếu đặt thuộc tính href= của thẻ <a> giá trị mailto:address@domain thì khi kích hoạt kết nối sẽ kích hoạt chức năng thư điện tử của trình duyệt.

```
<ADDRESS>
Trang WEB này được
<A href="mailto:webmaster@vnuh.edu.vn" >
WEBMASTER
<\A> bảo trì
```

```
<\ADDRESS>
```

### 4.9. VẼ MỘT Đ ỜNG THẲNG NẰM NGANG

Cú pháp:

```
<HR
        ALIGN       = LEFT / CENTER / RIGHT
        COLOR       = color
        NOSHADE
        SIZE        = n
        WIDTH       = width
>
```

Ý nghĩa các tham số:

| | |
|---|---|
| **ALIGN** | Căn lề (căn trái, căn phải, căn giữa) |
| **COLOR** | Đặt màu cho đường thẳng |
| **NOSHADE** | Không có bóng |
| **SIZE** | Độ dày của đường thẳng |
| **WIDTH** | Chiều dài (tính theo pixel hoặc % của bề rộng cửa sổ trình duyệt). |

Thẻ này giống như thẻ **BR**, nó cũng không có thẻ kết thúc tương ứng.

## V. CÁC THẺ CHÈN ÂM THANH, HÌNH ẢNH

### 5.1. GIỚI THIỆU

Liên kết với file đa phương tiện cũng tương tự như liên kết bình thường. Tuy vậy phải đặt tên đúng cho file đa phương tiện. Phần mở rộng của file phải cho biết kiểu của file.

| KIỂU | PHẦN MỞ RỘNG | MÔ TẢ |
|---|---|---|
| **Image/GIF** | **.gif** | Viết tắt của Graphics Interchange Format. Khuôn dạng này xuất hiện khi mọi người có nhu cầu trao đổi ảnh trên nhiều hệ thống khác nhau. Nó được sử dụng trên tất cả các hệ thống hỗ trợ giao diện đồ hoạ. Định dạng GIF là định dạng chuẩn cho mọi trình duyệt WEB. Nhược điểm của nó là chỉ thể hiện được 256 màu.<br>Mở rộng của chuẩn này là GIF89, được thêm nhiều chức năng cho các ứng dụng đặc biệt như làm ảnh |

| | | |
|---|---|---|
| | | nền trong suốt - tức là ảnh có thể nổi bằng cách làm màu nền giống với màu nền của trình duyệt. |
| **Image/JPEG** | **.jpeg** | Viết tắt của Joint Photographic Expert Group. Là khuôn dạng ảnh khác nhưng có thêm khả năng nén.Ưu điểm nổi bật của khuôn dạng này là lưu trữ được hàng triệu màu và độ nén cao nên kích thước file ảnh nhỏ hơn và thời gian download nhanh hơn. Nó là cơ sở cho khuôn dạng MPEG. Tất cả các trình duyệt đều có khả năng xem ảnh JPEG. |
| **Image/TIFF** | **.tiff** | Viết tắt của Tagged Image File Format. Được Microsoft thiết kế để quét ảnh từ máy quét cũng như tạo các ấn phẩm. |
| **Text/HTML** | **.HTML, .htm** | |
| **PostScript** | **.eps, .ps** | Được tạo ra để hiển thị và in các văn bản có chất lượng cao. |
| **Adobe Acrobat** | **.pdf** | Viết tắt của Portable Document Format. Acrobat cũng sử dụng các siêu liên kết ngay trong văn bản cũng giống như **HTML**. Từ phiên bản 2.0, các sản phẩm của Acrobat cho phép liên kết giữa nhiều văn bản. Ưu điểm lớn nhất của nó là khả năng WYSISYG. |
| **Video/MPEG** | **.mpeg** | Viết tắt của Motion Picture Expert Group, là định dạng dành cho các loại phim (video). Đây là khuôn dạng thông dụng nhất dành cho phim trên WEB. |
| **Video/AVI** | **.avi** | Là khuôn dnạg phim do Microsoft đưa ra. |
| **Video/QuickTime** | **.mov** | Do Apple Computer đưa ra, chuẩn video này được cho là có nhiều ưu điểm hơn MPEG và AVI. Mặc dù đã được tích hợp vào nhiều trình duyệt nhưng vẫn chưa phổ biến bằng hai loại định dạng trên. |
| **Sound/AU** | **.au** | |
| **Sound/MIDI** | **.mid** | Là khuôn dạng dành cho âm nhạc điện tử hết sức thông dụng được nhiều trình duyệt trên các hệ thống khác nhau hỗ trợ. File Midi được tổng hợp số hoá trực tiếp từ máy tính. |
| **Sound/RealAudio** | **.ram** | Định dạng audio theo dòng. Một bất tiện khi sử dụng các định dạng khác là file âm thanh thường có kích thước lớn - do vậy thời gian tải xuống lâu, Trái lại audio dòng bắt đầu chơi ngay khi tải được một phần file trong khi vẫn tải về các phần khác.Mặc dù file theo định dạng này không nhỏ hơn so với các định dạng khác song chính khả năng dòng đã khiến định dạng này phù hợp với khả năng chơi ngay lập tức. |
| **VRML** | **.vrml** | Viết tắt của Virtual Reality Modeling Language. Các file theo định dạng này cũng giống như **HTML**. Tuy nhiên do trình duyệt có thể hiển thị được cửa sổ 3 chiều nên người xem có thể cảm nhận được cảm giác ba chiều. |

## 5.2. Đ A ÂM THANH VÀO MỘT TÀI LIỆU HTML

Cú pháp:

```
<BGSOUND
        SRC = url
        LOOP = n
>
```

Thẻ này không có thẻ kết thúc tương ứng (**</BGSOUND>**). Để chơi lặp lại vô hạn cần chỉ định **LOOP** = -1 hoặc **LOOP** = *INFINITE*. Thẻ **BGSOUND** phải được đặt trong phần mở đầu (tức là nằm trong cặp thẻ **HEAD**).

## 5.3. CHÈN MỘT HÌNH ẢNH, MỘT ĐOẠN VIDEO VÀO TÀI LIỆU HTML

Để chèn một file ảnh (.jpg, .gif, .bmp) hoặc video (.mpg, .avi) vào tài liệu HTML, bạn có thể sử dụng thẻ **IMG**.

Cú pháp:

```
<IMG
ALIGN       = TOP/MIDDLE/BOTTOM
ALT         = text
BORDER      = n
SRC         = url
WIDTH       = width
HEIGHT      = height
HSPACE      = vspace
VSPACE      = hspace
TITLE       = title
DYNSRC      = url
START       = FILEOPEN/MOUSEOVER
LOOP        = n
>
```

Trong đó:

| | |
|---|---|
| **ALIGN** = TOP/ MIDDLE/ BOTTOM/ LEFT/ RIGHT | Căn hàng văn bản bao quanh ảnh |
| **ALT** = text | Chỉ định văn bản sẽ được hiển thị nếu chức năng show picture của browser bị tắt đi hay hiển thị thay thế cho ảnh trên những trình duyệt không có khả năng hiển thị đồ hoạ. Văn bản này còn được gọi là nhãn của ảnh. Đối với trình duyệt có khả năng hỗ trợ đồ hoạ, dòng văn bản này sẽ hiện lên |

| | |
|---|---|
| | khi di chuột qua ảnh hay được hiển thị trong vùng của ảnh nếu ảnh chưa được tải về hết. Chú ý phải đặt văn bản trong hai dấu nháy kép nếu triong văn bản chứa dấu cách hay các ký tự đặc biệt - trong trường hợp ngược lại có thể bỏ dấu nháy kép. |
| **BORDER** = n | Đặt kích thước đường viền được vẽ quanh ảnh (tính theo pixel). |
| **SRC** = url | Địa chỉ của file ảnh cần chèn vào tài liệu. |
| **WIDTH/HEIGHT** | Chỉ định kích thước của ảnh được hiển thị. |
| **HSPACE/VSPACE** | Chỉ định khoảng trống xung quanh hình ảnh (tính theo pixel) theo bốn phía trên, dưới, trái, phải. |
| **TITLE** = title | Văn bản sẽ hiển thị khi con chuột trỏ trên ảnh |
| **DYNSRC** = url | Địa chỉ của file video. |
| **START** = FILEOPEN/MOUSEOVER | Chỉ định file video sẽ được chơi khi tài liệu được mở hay khi trỏ con chuột vào nó. Có thể kết hợp cả hai giá trị này nhưng phải phân cách chúng bởi dấu phẩy. |
| **LOOP** = n/INFINITE | Chỉ định số lần chơi. Nếu LOOP = INFINITE thì file video sẽ được chơi vô hạn lần. |

## VI. CÁC THẺ ĐỊNH DẠNG BẢNG BIỂU

Sau đây là các thẻ tạo bảng chính:

| | |
|---|---|
| <**TABLE**> ... </**TABLE**> | Định nghĩa một bảng |
| <**TR**> **...** </**TR**> | Định nghĩa một hàng trong bảng |
| <**TD**> **...** </**TD**> | Định nghĩa một ô trong hàng |
| <**TH**> **...** </**TH**> | Định nghĩa ô chứa tiêu đề của cột |
| <**CAPTION**> ... </**CAPTION**> | Tiêu đề của bảng |

Cú pháp:

| | |
|---|---|
| <**TABLE** | |
| **ALIGN** | = LEFT / CENTER / RIGHT |
| **BORDER** | = n |
| **BORDERCOLOR** | = color |
| **BORDERCOLORDARK** | = color |
| **BORDERCOLORLIGHT** | = color |
| **BACKGROUND** | = url |
| **BGCOLOR** | = color |
| **CELLSPACING** | = spacing |
| **CELLPADDING** | = pading |

```
>
<CAPTION>Tiêu đề của bảng biểu</CAPTION>
... Định nghĩa các dòng
<TR
ALIGN = LEFT/CENTER/RIGHT
VALIGN = TOP/MIDDLE/BOTTOM>
        ... Định nghĩa các ô trong dòng
<TD
ALIGN              = LEFT / CENTER / RIGHT
VALIGN             = TOP / MIDDLE / BOTTOM
BORDERCOLOR        = color
BORDERCOLORDARK    = color
BORDERCOLORLIGHT   = color
BACKBROUND         = url
BGCOLOR            = color
COLSPAN            = n
ROWSPAN            = n
>
... Nội dung của ô
</TD>
...
</TR>
...
</TABLE>
```

Ý nghĩa các tham số:

| | |
|---|---|
| **ALIGN / VALIGN** | Căn lề cho bảng và nội dung trong mỗi ô. |
| **BORDER** | Kích thước đường kẻ chia ô trong bảng, được đo theo pixel. Giá trị 0 có nghĩa là không xác định lề, giữa các ô trong bảng chỉ có một khoảng trắng nhỏ để phân biệt. Nếu chỉ để border thì ngầm định border=1. Với những bảng có cấu trúc phức tạp, nên đặt lề để người xem có thể phân biệt rõ các dòng và cột. |
| **BORDERCOLOR** | Màu đường kẻ |
| **BORDERCOLORDARK**<br>**BORDERCOLORLIGHT** | Màu phía tối và phía sáng cho đường kẻ nổi. |
| **BACKGROUND** | Địa chỉ tới tệp ảnh dùng làm nền cho bảng |
| **BGCOLOR** | Màu nền |
| **CELLSPACING** | Khoảng cách giữa các ô trong bảng |
| **CELLPADDING** | Khoảng cách giữa nội dung và đường kẻ trong mỗi ô của bảng. |

| | |
|---|---|
| **COLSPAN** | Chỉ định ô sẽ kéo dài trong bao nhiêu cột |
| **ROWSPAN** | Chỉ định ô sẽ kéo dài trong bao nhiêu hàng |

# VII. FORM

## 7.1. HTML FORMS

Các HTML Form có thể có các hộp văn bản, hộp danh sách lựa chọn, nút bấm, nút chọn...

## 7.2. TẠO FORM

Để tạo ra một form trong tài liệu HTML, chúng ta sử dụng thẻ FORM với cú pháp như sau:

Cú pháp:

```
<FORM
        ACTION      = ulr
        METHOD      = GET | POST
        NAME = name
        TARGET      = frame_name | _blank | _self
        >
        <!-- Các phần tử điều khiển của form được đặt ở đây -->
        <INPUT ...>
        <INPUT ...>

</FORM>
```

Trong đó

| | |
|---|---|
| **ACTION** | Địa chỉ sẽ gửi dữ liệu tới khi form được submit (có thể là địa chỉ tới một chương trình CGI, một trang ASP...). |
| **METHOD** | Phương thức gửi dữ liệu. |
| **NAME** | Tên của form. |
| **TARGET** | Chỉ định cửa sổ sẽ hiển thị kết quả sau khi gửi dữ liệu từ form đến server. |

Đặt các đối tượng điều khiển (như hộp văn bản, ô kiểm tra, nút bấm...) vào trang Web

Cú pháp thẻ **INPUT**:

```
<INPUT
```

```
ALIGN = LEFT | CENTER | RIGHT
TYPE = BUTTON | CHECKBOX | FILE | IMAGE | PASSWORD |
RADIO | RESET | SUBMIT | TEXT
VALUE = value
>
```

### 7.3. TẠO MỘT DANH SÁCH LỰA CHỌN

Cú pháp:

```
<SELECT NAME="tên danh sách"  SIZE="chiều cao">
<OPTION VALUE=value1 SELECTED> Tên mục chọn thứ nhất
<OPTION VALUE=value2> Tên mục chọn thứ hai
<!-- Danh sách các mục chọn -->
</SELECT>
```

### 7.4. TẠO HỘP SOẠN THẢO VĂN BẢN

Cú pháp:

```
<TEXTAREA
        COLS=số cột
        ROWS=số hàng
        NAME=tên
>
        Văn bản ban đầu
</TEXTAREA>
```

# PHẦN II
# THIẾT KẾ WEB SỬ DỤNG MS FRONTPAGE

## I. CÁC THAO TÁC CƠ BẢN

### 1. Các thao tác chính khi soạn thảo một trang web

- Tạo mới một trang web: Chọn chức năng File/New/Page /Normal Page hay chọn icon New trên Toolbar.
- Lưu trang web: Chọn chức năng File/Save hay chọn icon Save trên Toolbar. Để lưu trang web dưới dạng một tên khác chọn chức năng File/Save As…
- Xem trước hiển thị của trang web đang thiết kế: Chọn chức năng File/Preview in Browser. Lúc này cửa sổ trình duyệt Internet Explorer (IE) sẽ hiển thị trang web mà chúng ta đang soạn thảo. Nên lưu trang web trước khi chọn chức năng này.
- Cửa sổ màn hình soạn thảo trang web cung cấp 3 cách "hiểu" (view) khác nhau về 1 trang web.
    - Nếu bạn chọn Normal view, bạn có thể biên tập trang web dưới dạng WYSIWYG. Ví dụ bạn có thể gõ văn bản vào, thay đổi màu sắc, kích thước chữ, … b
    - Nếu bạn chọn HTML view, bạn sẽ thấy được các mã HTML tương ứng với cách trình bày của trang web của bạn. Ví dụ, nếu trong Normal view bạn chèn vào một table thì trong HTML view, bạn sẽ thấy các tag tương ứng như sau:

```
<table border="1" width="100%">
        <tr><td width="100%"> </td></tr>
</table>
```

    - Nếu bạn chọn Preview view, tương tự với chức năng Preview in Browser

### 2. Tạo các thành phần của trang web\

#### 2.1. Thời gian cập nhật (Time stamp)

- Chọn Insert/Date and Time.
- Chọn định dạng ngày tháng và thời gian phù hợp với nhu cầu của bạn

#### 2.2. Đường kẻ ngang (Horizontal line)

- Chọn Insert/Horizotal line.
- Đặt các thuộc tính cho đường kẻ ngang bằng cách double click chuột lên nó. Sau đó chọn các thông số về Width, Height, Color, Alignment

#### 2.3. List

- Chọn Format/Bullets and Numbering.
- Sau khi hộp hội thoại xuất hiện, bạn hãy chọn các dạng bullet và numbering tương ứng.
- Để thay đổi các thuộc tính của bullet như màu sắc, kiểu chữ, …, ta chọn Format/Bullets and Numbering/Style

- Ngoài ra, ta còn có thể chọn hình ảnh để thay cho các kiểu bullet thông thường. Để thay đổi, ta chọn Format/Bullets and Numbering/Picture bullets, rồi chọn ảnh dùng để làm bullet
- Để bỏ định dạng bullets, ta chọn Format/Bullets and Numbering/Plain Bullets.

**2.4. Tables**

- Người ta thường dùng table để:
    - Hiển thị các thông tin có dạng dòng/cột, ví dụ như bảng thời khóa biểu, thông tin sản phẩm, ..
    - Trình bày (layout) các văn bản(text) và các ảnh đồ họa(graphics).
- Để tạo một bảng, ta có thể dùng một trong hai cách:
    - Chọn Table/Insert Table. Khi hộp hội thoại tạo bảng hiện ra, bạn phải cung cấp các thông tin chi tiết cho việc tạo bảng, ví dụ như số dòng, số cột, kích thước, ...
    - Chọn Table/Draw Table. Với chức năng này, bạn sẽ dùng bút vẽ để tạo các dòng, cột
- Để không hiện (hide) border của bảng, ta click phải chuột lên table, chọn Table Properties/Border/Sizes bằng 0.
- Để tách một cell hay trộn nhiều cell lại, ta chọn Tabe rồi chọn Split /Merge Cells.
- Để thêm hoặc xóa các cell, ta chọn Table rồi chọn Insert/Delete Cells.

**2.5. Một số hiệu ứng đặc biệt**

- Chuyển trang (Page transition): Chọn Format/Page Transition…
- Hiệu ứng chữ chuyển động theo chiều ngang (Marquees): Chọn Insert/Component/Marquee. Sau khi hộp thoại hiện ra, bạn gõ vào dòng chữ cần chuyển động và đặt các thuộc tính khác như màu sắc, font chữ, …
- Thêm hiệu ứng font chữ cho các hyperlink: Chọn Format/Background, check vào Enable hyperlink rollover effects. Sau đó bạn có thể chọn các màu theo ý muốn.

**2.6. Chèn ảnh**

- Chọn chức năng Insert/Picture/From File.
- Đặt thuộc tính và kích thước của ảnh, click phải chuột lên ảnh, rồi chọn Picture Properties.
- Để tạo các hotspot hyperlink, ta chọn hình vẽ tương ứng (hình chữ nhật, ellipse, …) trên thanh toolbar pictures. Chọn vùng trên ảnh, rồi điền thông tin của hyperlink vào

**2.7. Chèn hyperlink**

- Chọn chức năng Insert/Hyperlink.
- Sau khi hộp thoại hiện ra, gõ vào hyperlink tương ứng. Có 3 dạng:
    - Địa chỉ Internet, có dạng: http://… Ví dụ: http:// www.yahoo.com
    - Liên kết tới một trang trong site, có dạng: /thư mục/tên tập tin. Ví dụ: ../images/shopping.htm
    - Liên kết ngay chính trong trang, đặt bằng bookmark.

**3. Định dạng trang**

- Click phải chuột lên trang, chọn Page Properties.

- Để đặt màu nền cho trang, chọn Background/Colors/Background
- Để đặt ảnh nền cho trang, chọn Background/Formatting/Background picture.
- Để đặt các thông số về màu sắc cho hyperlink, chọn Background/Colors/Hyperlink
- Để đặt tiêu đề cho trang chọn General/Title.

## II. THỰC HÀNH

### 1. Tạo trang web cho nhóm.

- Khởi động Microsoft Front Page 2000.
- Soạn trang web cá nhân của nhóm đặt tên là **InfoGroup<n>.htm** (ví dụ nhóm 1 sẽ lấy tên là **InfoGroup1.htm**). Các thông tin chính của các thành viên trong nhóm bao gồm: Họ và tên, Công việc và chức vụ hiện nay, Địa chỉ liên lạc, Điện thoại, Fax, Email, Mobile Phone, ... Ngoài ra các nhóm có thể bổ sung các thông tin khác.
- Upload trang web đã soạn lên website.
- Thử truy cập trang web đã tải lên.

### 2. Tham khảo các site thông tin của Việt Nam

- http://vnexpress.net/
- http://www.vnn.vn/.
- http://www.vdc.com.vn

### 3. Tham khảo các site bán hàng nổi tiếng

- http://shopping.yahoo.com
- http://www.amazon.com

### 4. Tham khảo các site giải trí

- http://greetings.yahoo.com
- http://www.vnn.vn/ecards/
- http://www.fpt.vn/Postcard/main.asp
- http://www.geraldstevens.com/
- http://www.1800flowers.com/

### 5. Tham khảo các site về lao động việc làm tại VN

- http://203.162.5.43/ld2000/
- http://www.vietname-business.com/jobnld/
- http://www.jobsonline.saigonnet.vn/

### 6. Tạo trang web chứa các hyperlink dùng để truy cập nhanh

- Tạo trang web đặt tên là **Links.htm** chứa các hyperlink đã đề cập ở trên. Bổ sung thêm các hyperlink và các phân loại khác mà các anh chị đã biết.
- Upload lên website và kiểm tra lại.

### 7. Tạo trang HomePage

- Tạo trang web HomePage đặt tên là **Default.htm** giới thiệu về nhóm và các công việc mà nhóm đang triển khai.
- Kết nối hai trang đã tạo vào HomePage.
- Upload lên website và kiểm tra lại.

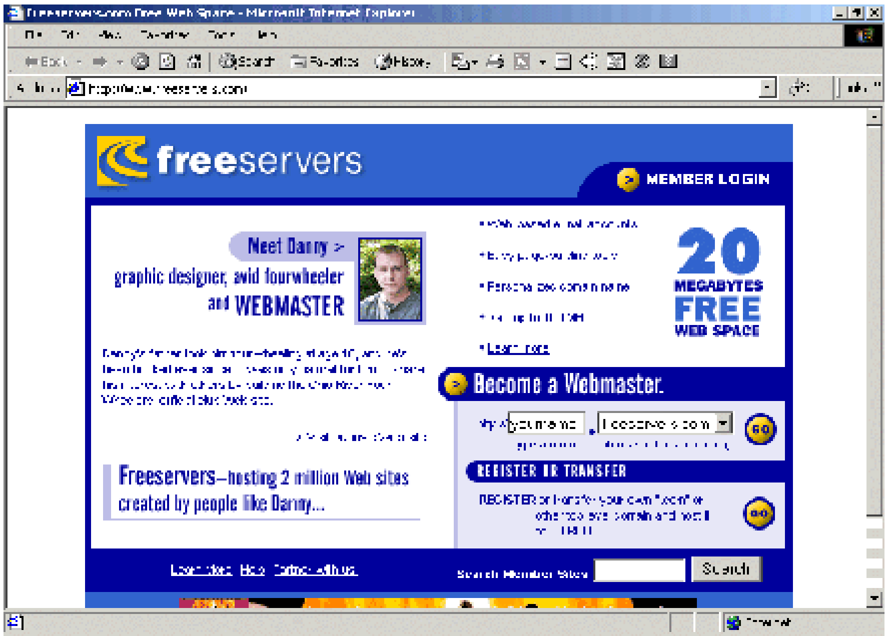
### 8. Chọn chủ đề để thiết kế website

- Website về dịch vụ việc làm.
- Website về dịch vụ nhà đất (http://www.nhadat.com).
- Website báo điện tử (http://vnexpress.net )

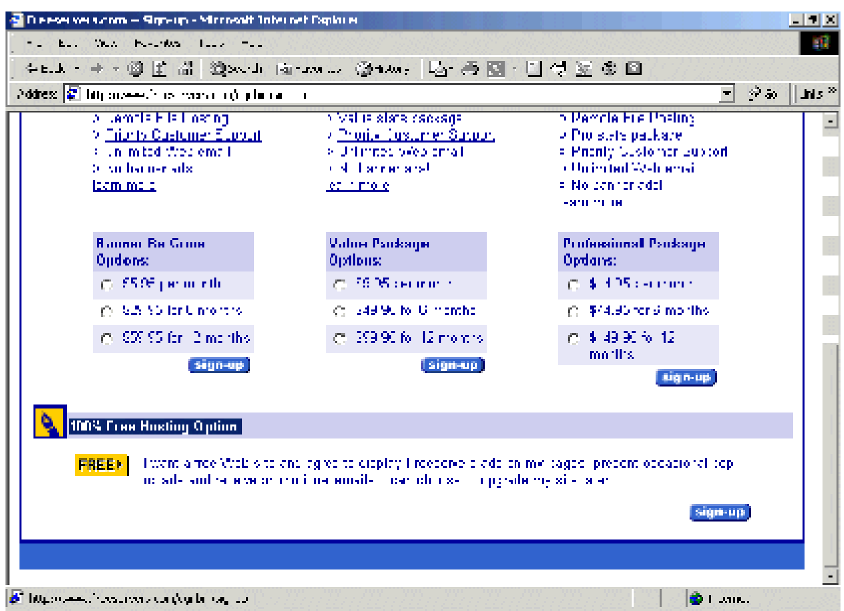
- Website trường học.
- Website bán hàng (cửa hàng, siêu thị ảo trên Internet)
- Website dịch vụ giải trí như ECards, Điện hoa, ...
- Các chủ đề khác...

**III. ĐĂNG KÍ WEBSITE MIỄN PHÍ TRÊN INTERNET**

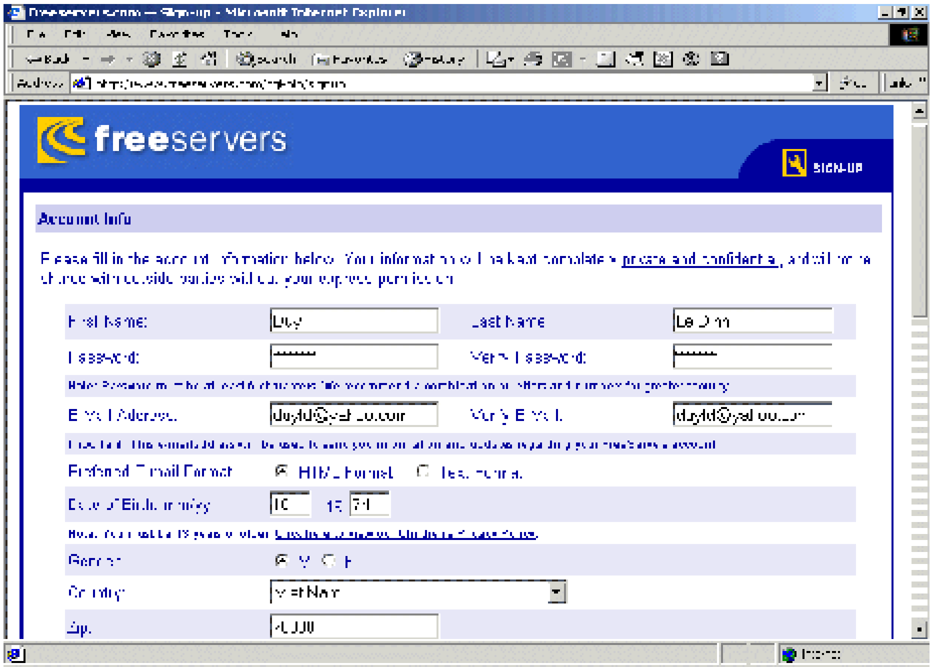
1. Vào địa chỉ http://www.freeservers.com để đăng kí website miễn phí với địa chỉ truy cập có dạng http://<yourname>.freeservers.com



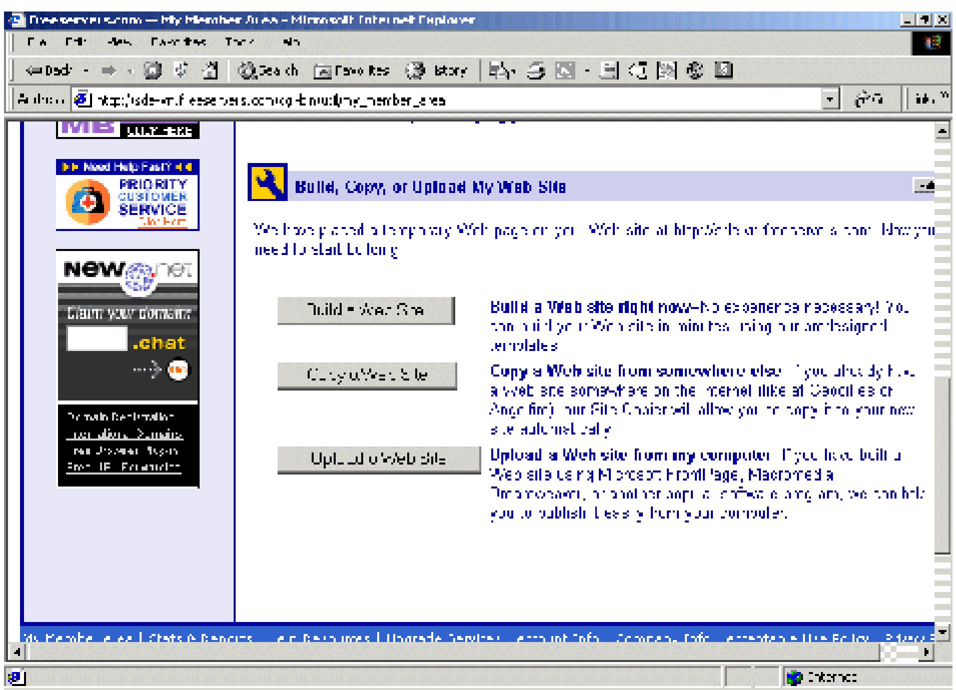

2. Gõ vào địa chỉ mà bạn dự định đăng kí tại ô **yourname.** Sau đó click **Go.** Màn hình tiếp theo sẽ hiện ra, bạn chọn mục cuối cùng **100% Free Hosting Option** và click vào **SignUp**



3. Sau đó bạn hãy điền vào các thông tin liên quan cần thiết như Họ tên, mật khẩu, email, … Cuối cùng gõ vào ARTK để chắc rằng bạn đã đồng ý với các qui định của FreeServers khi cung cấp dịch vụ miễn phí này.




4. Nếu đăng kí thành công, màn hình sau sẽ hiện ra để cung cấp cho bạn một số lựa chọn khi xây dựng website của mình.



## IV.THIẾT KẾ MỘT SỐ WEBSITE MẪU

### 1. Thiết kế website theo mẫu sau (http://greetings.yahoo.com)




### 2. Thiết kế website theo mẫu sau (http://www.flowers.com)




**3. Thiết kế website theo mẫu sau** (http://shopping.yahoo.com)



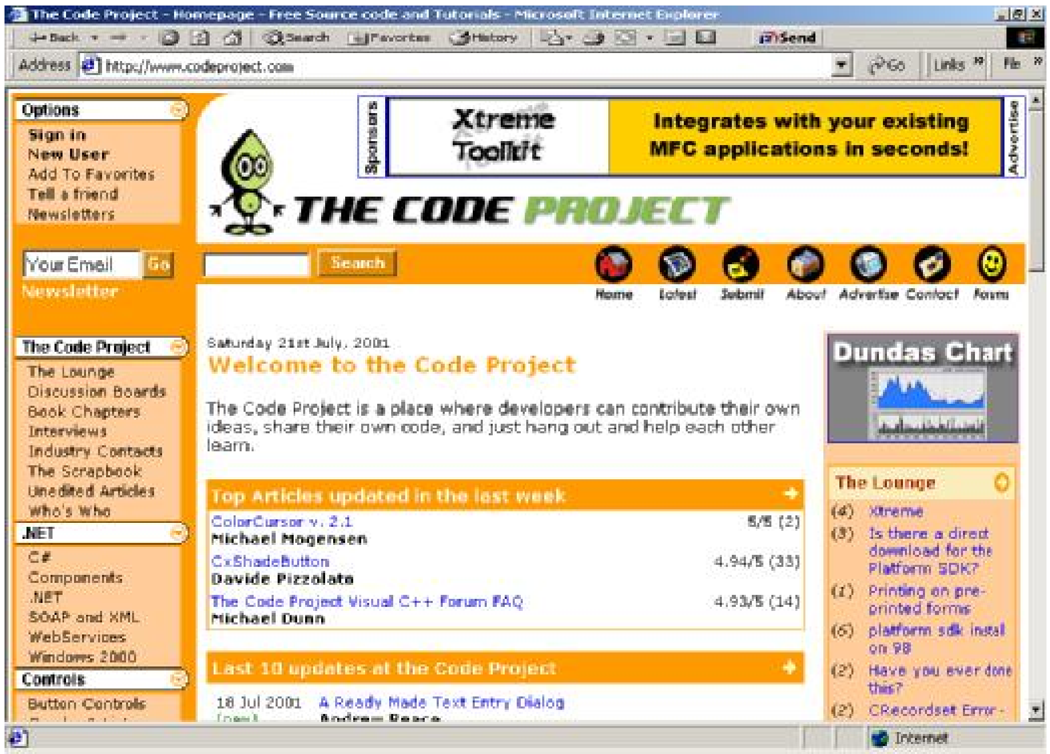
**4. Thiết kế website theo mẫu sau** (http://www.is-edu.hcmuns.edu.vn)



**5. Thiết kế website theo mẫu sau** (http://vnexpress.net)




**6. Thiết kế website theo mẫu sau** (http://www.codeproject.com)


The Code Project - Homepage - Free Source code and Tutorials - Microsoft Internet Explorer
Address http://www.codeproject.com
Options
Sign in
New User
Add To Favorites
Tell a friend
Newsletters
Your Email
Go
Newsletter
Sponsors
Xtreme Toolkit
Integrates with your existing MFC applications in seconds!
Advertise
THE CODE PROJECT
Search
Home
Latest
Submit
About
Advertise
Contact
Forum
The Code Project
The Lounge
Discussion Boards
Book Chapters
Interviews
Industry Contacts
The Scrapbook
Unedited Articles
Who's Who
.NET
C#
Components
.NET
SOAP and XML
WebServices
Windows 2000
Controls
Button Controls
Saturday 21st July, 2001
Welcome to the Code Project
The Code Project is a place where developers can contribute their own ideas, share their own code, and just hang out and help each other learn.
Top Articles updated in the last week
ColorCursor v. 2.1 5/5 (2)
Michael Mogensen
CxShadeButton 4.94/5 (33)
Davide Pizzolato
The Code Project Visual C++ Forum FAQ 4.93/5 (14)
Michael Dunn
Last 10 updates at the Code Project
18 Jul 2001 A Ready Made Text Entry Dialog
Dundas Chart
The Lounge
(4) Xtreme
(3) Is there a direct download for the Platform SDK?
(1) Printing on pre-printed forms
(6) platform sdk install on 98
(2) Have you ever done this?
(2) CRecordset Error -
Internet

**7. Thiết kế website theo mẫu sau** (http://www.bttvn.com )




**Để tham khảo cách thiết kế các trang web trên, hãy:**

- Tải về máy bằng cách chọn chức năng Save của IE.
- Dùng MS Front Page để mở tập tin đã lưu lên
- Chuyển qua lại giữa các màn hình Normal View và HMTL View để biết cách thiết kế

**Với mỗi trang web đã xem hãy chú ý các vấn đề sau:**

- Cách bố trí các bảng (table)
- Cách sử dụng font chữ
- Cách chèn vào các hình ảnh để trang trí
- Cách định nghĩa các thuộc tính như màu chữ, màu nền, ...
- Phần tĩnh (không thay đổi) mỗi khi click vào các hyperlink chuyển qua một nội dung mới

**Từ các trang web trên, hãy tự thiết kế các trang cho website của nhóm.**